

11. КРИМСЬКИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ ІНСТИТУТ КНЕУ

Адельсеітова А.Б., к.ю.н., доцент кафедри загальнотеоретичних правових дисциплін Кримського економічного інституту ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

ПОЄДНАННЯ ТРАДИЦІЙНИХ ТА ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРАВОВОМУ НАВЧАННІ

Динамічність суспільного життя диктує потребу в зміні навіть універсальних форм навчання. Тому в сучасній практиці викладання права необхідно поєднувати традиційні та інноваційні технології навчання. Технологія, в перекладі з грецької мови, — «мистецтво, вміння робити що-небудь». В юридичній літературі технології розглядаються при обґрунтуванні кінцевого результату, проведенні аналогії з іншими процесами, порівняльно-правовому аналізі. Особливої уваги заслуговують можливості інформаційних технологій, реалізація яких створює передумови для небувалої в історії педагогіки інтенсифікації освітнього процесу. Методика навчання праву — дуже динамічна наука, має своїм предметом сукупність методичних прийомів, засобів навчання праву, формування вмінь і навичок поведінки в правовій сфері. Це обумовлено не тільки тим, що змінюється законодавство, з'являються нові норми права і моделі поведінки людей, але й тим, що змінюються підходи вчених до питань організації правової освіти, що передбачає формування правової культури суспільства. Методика навчання праву — це не тільки наука, але й мистецтво, оскільки ніякі теоретичні дослідження або практичні рекомендації ніколи не замінять того різноманіття методичних прийомів, яке народжується стихійно-емпіричним шляхом у викладача. Тим не менш, доведено, що максимально результативний досвід створюється саме на основі знань науки, а не всупереч цим знанням. Інновації можуть з'являтися у формі нових комбінованих дисциплін, які охоплюють кілька галузей права або ряду юридичних дисциплін. Це дозволяє не тільки розширити кругозір студентів, а й сприяє формуванню у них логічного мислення, дозволяє простежити взаємозв'язок і взаємозалежність різних наук, виявити їхні спільні риси і закономірності. Впровадження інновацій може виявлятися і в появі нових методичних прийомів, які раніше не використовувалися в навчальних закладах, наприклад, таких, як проведення засідання в певних комітетах і комісіях законодавчих і представницьких органів влади, що дозволяє в формі рольової гри вивчити складні для запам'ятовування теми. В даний час у науковому плані виділяють різні види інновацій, які засновані на використанні сучасних досягнень науки і інформаційних технологій. Основними інноваційними методами в освіті є: методи проблемного навчання, дослідницькі методи, ігрові технології, метод мозкового штурму, метод творчих завдань та ін. Так, наприклад, при проведенні семінарських занять із запропонованих тем у формі інтерактивних ігор з розподілом ролей та оцінкою результативності проведеної гри, показники знань студентів виявлялися значно вище, ніж при проведенні традиційних семінарських і практичних занять. Студенти отримують можливість не просто брати участь у навчальному процесі, але і керувати ним, визначати його пріоритетні напрямки та оцінювати результати власної роботи. Все це дозволяє говорити про високу ефективність даної інноваційної технології. Таким чином, визначення інноваційного правового навчання: «являє собою сукупність нововведень, виражених у системі дій і операцій навчальної діяльності, які дозволяють швидко і ефективно досягти прогнозованого результату правової навченості. Вони стають результативними в освітніх закладах нового типу, де проводяться численні експерименти, освоюються незнайомі для масового навчання педагогічні технології». Треба відзначити, що у системі освіти намітилось багато нових проектів, заснованих на широкому використанні можливостей іноваційних та інших технологій. Але для виконання основного завдання — забезпечення різноманітної освіти — потрібна розробка нових концепцій, які забезпечать зміни в освітній системі, в якій сучасні технології будуть зважено і розумно поєднуватися з досягненнями педагогіки, що надасть викладачам і студентам нові можливості та переваги

Гафарова К.Е., к.е.н., старший викладач,